

Licenciatura em Informática e Multimédia

Disciplina de Linguagens Web

Ano Letivo 2022/2023

2º ano, 2º semestre

Relatório Trabalho Prático

Aluna:

Hebert Matthies, 20210297 Maria Nunes, 20211773

Professor:

Carlos Alves

Resumo

O presente relatório tem como objetivo dar a conhecer o trabalho desenvolvido na disciplina de Linguagens Web, inserida na Licenciatura em Informática e Multimédia, na Escola Superior de Tecnologias de Castelo Branco. Este documento demonstra todo o trabalho desenvolvido, desde as ideias iniciais, à realização dos casos de uso, ao modelo relacional da base de dados e à implementação das páginas web, desenvolvidas em html, php e usando o mysql.

Palavras-chave: php, html, mysql, linguagens web

Índice

Introdução	1
Aplicação Informática	2
Diagrama de Casos de Uso	2
Base de Dados	4
Modelo Relacional da Base de Dados	4
Páginas Web	5
Conclusão	

Índice de Ilustrações

Figura 1 - Casos de Uso	3
Figura 2 - Modelo Relacional da Base de Dados	4
Figura 3 - Página Inicial	6
Figura 4 - Página Inicial	7
Figura 5 - Página de Serviços	8
Figura 6 - Página de Contactos	9
Figura 7 - Página de Login	10
Figura 8 - Página de Registo	10
Figura 9 - Menu Cliente	11
Figura 10 - Menu Administrador	11
Figura 11 - Página de Gestão de Reservas (Funcionário)	11
Figura 12 - Página de Gestão de Reservas (Administrador)	12
Figura 13 - Página de Gestão de Utilizadores (Administrador)	12
Figura 14 – Página Editar Reservas	13
Figura 15 - Página Editar Utilizador	13
Figura 16 - Página de Adicionar Utilizador	14
Figura 17 - Página de Dados Pessoais	14
Figura 18 - Página de Editar Dados Pessoais	15
Figura 19 – Página de Dados Pessoais (Animais)	15
Figura 20 - Página de Adicionar Animal	16
Figura 21 - Página de Editar Animal	
Figura 22 - Página de Reservas	17
Figura 23 - Página de Adicionar um Reserva	17

Introdução

No âmbito da unidade curricular de Linguagens Web foi proposto o desenvolvimento de um projeto que consiste na elaboração de uma aplicação informática para gerir um website de um salão de beleza para cães e gatos.

Este trabalho foi desenvolvido em html, com implementação em PHP e dando uso ao MySQL para armazenar os dados.

O relatório está dividido em 4 capítulos, dos quais: aplicação multimédia, diagrama de casos de uso, base de dados e páginas web.

O primeiro **Aplicação Multimédia** conta com uma pequena introdução ao trabalho, nomeadamente a parte do brainstorming.

O segundo capítulo **Diagrama de Casos de Uso** ilustra os casos de uso que estão na base da aplicação informática, representando assim os atores que a compõem bem como as informações que os mesmos podem aceder.

O penúltimo capítulo **Base de Dados** demonstra a forma como a base de dados foi organizada através de um modelo relacional

O último capítulo **Páginas Web** conta com uma descrição e imagem de todas as páginas desenvolvidas.

Aplicação Informática

Para dar início a elaboração deste trabalho começou por se fazer um brainstorming para determinar quais as páginas que iriam ser criadas, bem como quais seriam as tabelas necessárias para incluir na base de dados.

Para cada página foi pensada qual seria a sua relação com as informações da base de dados, e que informações seriam apresentadas na mesma, bem como, quais os utilizadores teriam acesso e quais as tarefas que seriam permitidas fazer a partir dessa mesma páginas.

Diagrama de Casos de Uso

O diagrama de casos de uso, que tem como objetivo demonstrar quais são as funcionalidades que serão implementadas, descrevendo as interações que existem entre os diferentes tipos de utilizador e o sistema.

O diagrama criado (figura 1) inclui todos os perfis de utilizador possíveis, nomeadamente, o visitante, o cliente, o funcionário e o administrador. Os possíveis utilizadores têm relações entre sim, uma vez que alguns podem fazer a mesma coisa que outros, como é o caso do funcionário pode fazer o mesmo que o cliente e o administrador poder fazer o mesmo que o funcionário.

Os utilizadores estão associados a diferentes casos de uso que representam as funcionalidades do sistema. Alguns dos casos de uso contêm extend que são novos casos de uso que acrescentam funcionalidades ao caso de uso base.

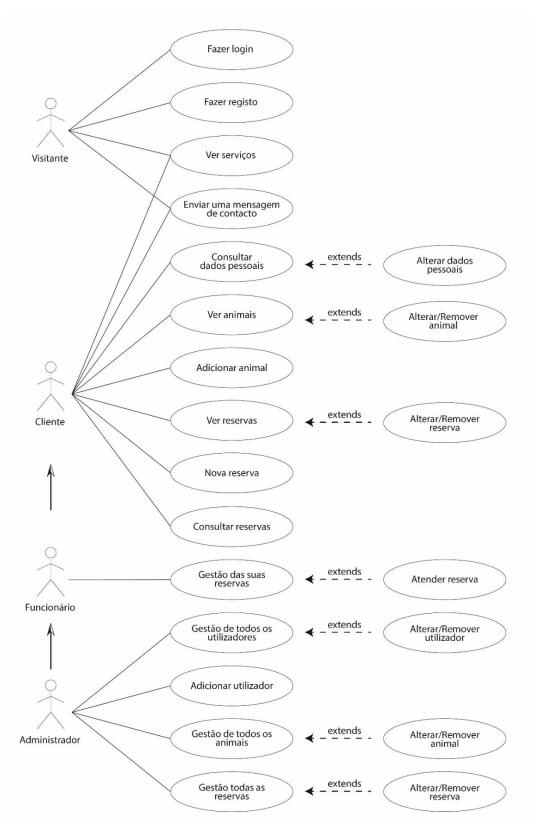


Figura 1 - Casos de Uso

Base de Dados

A base de dados armazena informações sobre o website, nomeadamente informações sobre os utilizadores, animais, serviços e reservas.

A tabela **utilizadores** contém dados como nome, password, email, número de telemóvel, tipo de utilizador (cliente, funcionário e administrador) e imagem.

A tabela **animais** inclui as informações dos animais, nomeadamente: nome, tipo (cão ou gato), raça, tipo de pelo (curto, longo, sem pelo) e o dono.

A tabela **serviços** contém o nome do serviço, descrição, duração, preço e imagem.

A tabela **reservas** guarda a informação da data e hora de início e data e hora de fim, do animal, do serviço, do funcionário e se a reserva já foi ou não atendida.

Por fim, a tabela de **servicosfuncionarios** tem como objetivo ligar cada serviço a um ou mais funcionários.

Modelo Relacional da Base de Dados

O modelo relacional (figura 2) demonstra as tabelas que compõe a base de dados, das quais: utilizadores, animais, serviços e reservas.

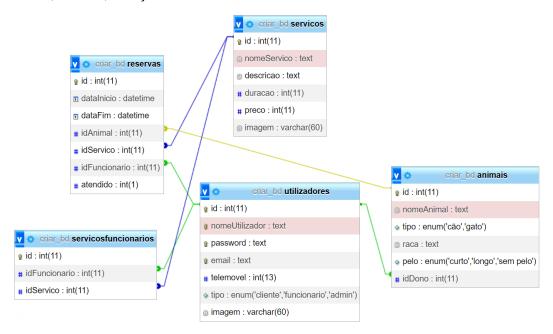


Figura 2 - Modelo Relacional da Base de Dados

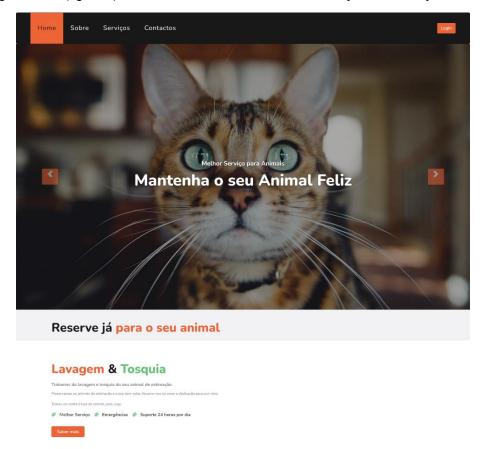
Cada tabela tem uma chave primaria que é o id, e algumas contém chaves estrangeiras para poderem estar ligadas a outras tabelas.

Páginas Web

O website é composto por diversas páginas, e inclui um *frontoffice* que pode ser visualizado por qualquer tipo de utilizador e um *backoffice* em que a visualização vai depender do tipo de utilizador.

Como páginas do *frontoffice* e que estão disponíveis para qualquer utilizador encontramos: a página inicial, sobre, serviços e contactos.

A página inicial (figura 3) conta com um *slideshow* e demonstração dos serviços existentes.



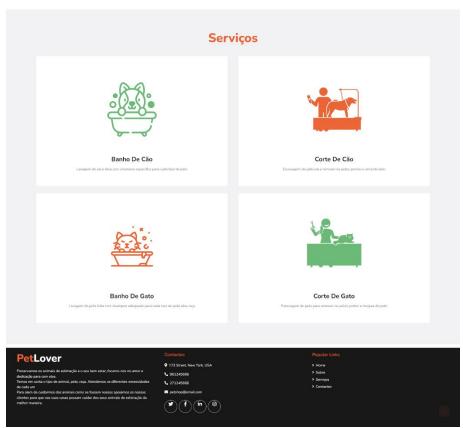


Figura 3 - Página Inicial

A página sobre (figura 4) contém uma apresentação da história da empresa, das suas motivações e demostra quem são as pessoas que fazem parte da mesma.

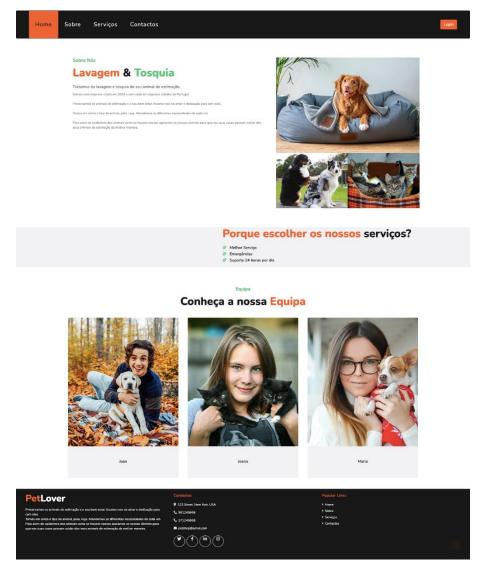
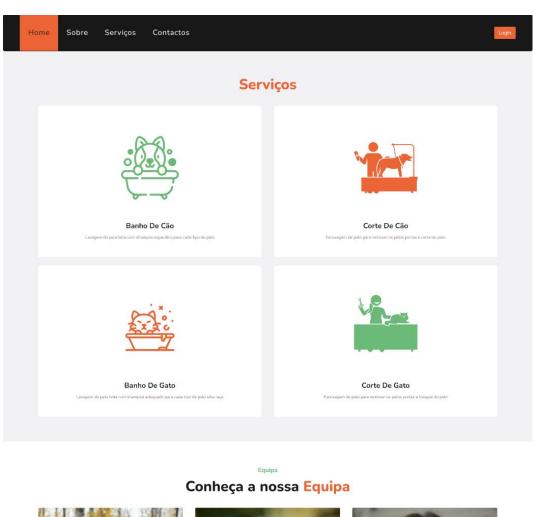


Figura 4 - Página Inicial

A página serviços (figura 5) demonstra os serviços e a equipa.



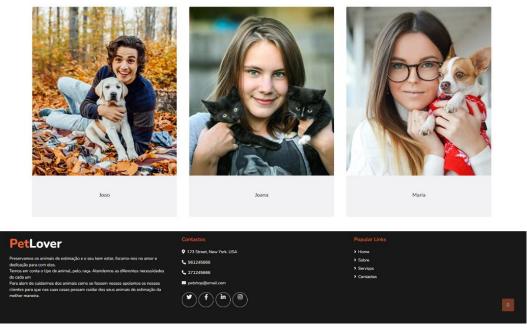


Figura 5 - Página de Serviços

A página contactos (figura 6) tem informação referente aos contactos, como email, telemóvel, horário, conta ainda com formulário de contactos e um mapa que demonstra a localização do local.

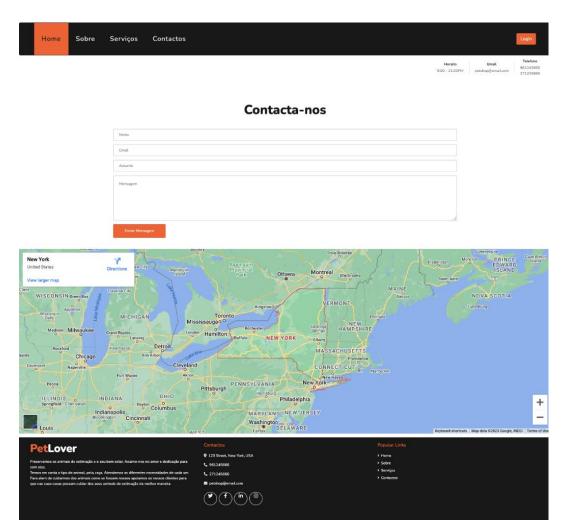


Figura 6 - Página de Contactos

Para fazer login (figura 7) é necessário colocar o nome e a password.

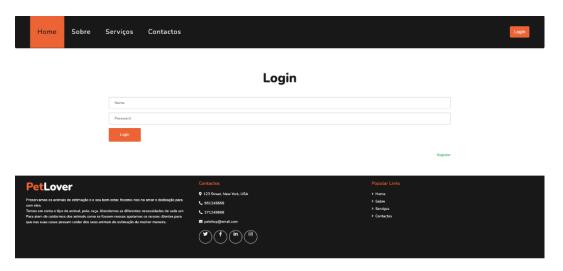


Figura 7 - Página de Login

No caso de ainda não estar registado no website, o visitante deve fazer o registo (figura 8) e para isso deve colocar o nome, email, password e telemóvel.

Depois de um cliente fazer o registo o mesmo só pode fazer login depois do administrador o aceitar, para que isso acontecer o administrador deve atribuir ao utilizador um tipo, nomeadamente cliente, funcionário ou administrador.

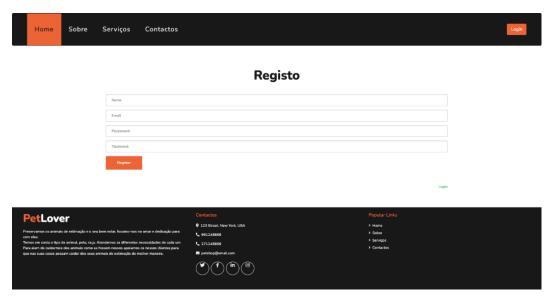


Figura 8 - Página de Registo

Dependendo do tipo de utilizador que faz o login, o conteúdo apresentado irá ser diferente. Se o for cliente poderá ver os seus dados pessoais e as suas reservas (figura 9). Se for funcionário ou administrador para alem de conseguir ver o mesmo que o cliente consegue ver ainda uma página de gestão (figura 10).



Figura 9 - Menu Cliente



Figura 10 - Menu Administrador

A página de gestão também têm diferenças dependendo do tipo de utilizador, nomeadamente se for funcionário apenas poderá ver as suas reservas passadas ou futuras (figura 11).

Nesta página é apresentado o nome do animal, qual a data da reserva e a hora de início e fim, bem como o tipo de serviço e o estado do mesmo, poderá ainda alterar o estado das reservas para atendida.

Se for administrador poderá ver todas as reservas tal como o funcionário, adicionar uma nova, não pode alterar o estado dela, mas no caso da mesma não ter sido atendida poderá alterála ou eliminá-la (figura 12) e como administrador pode ainda ver todos os utilizadores, bem como adicionar um novo, editar ou eliminar (figura 13).

Quando apaga um utilizador todos os dados relacionados com o mesmo, como animais e reservas também serão apagados.

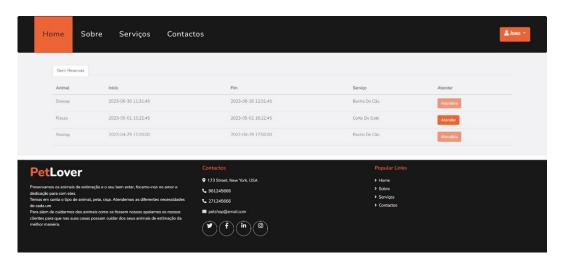


Figura 11 - Página de Gestão de Reservas (Funcionário)

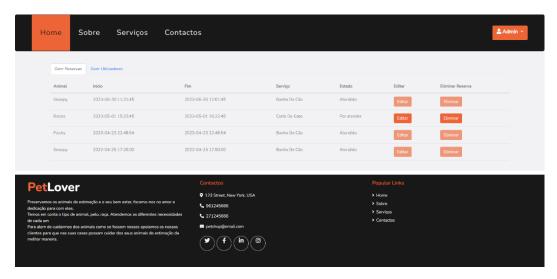


Figura 12 - Página de Gestão de Reservas (Administrador)

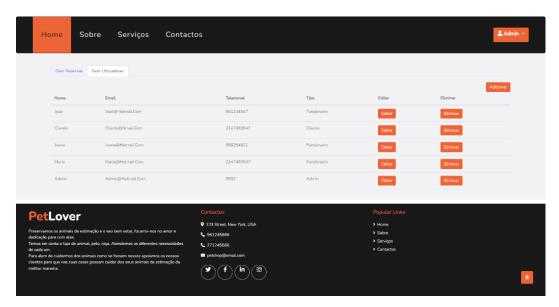


Figura 13 - Página de Gestão de Utilizadores (Administrador)

Ao selecionar o botão editar nas reservas, apenas será possível editar a data da reserva, caso o utilizador queira mudar mais coisas terá de eliminar essa reserva e criar uma nova (figura 14).

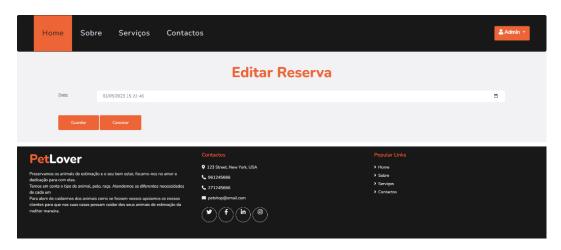


Figura 14 – Página Editar Reservas

Quando o administrador prime o botão editar um utilizador é possível alterar o nome, email, telemovel e tipo de utilizador (figura 15).

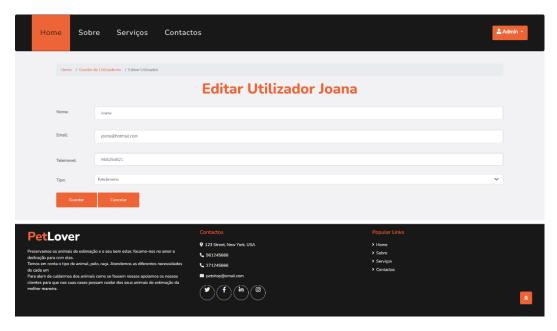


Figura 15 - Página Editar Utilizador

O administrador ao premir o botão de adicionar utilizador o mesmo terá de preencher os dados de utilizador tal como na página de registo (figura 16), com a exceção de neste caso poderá logo preencher qual o tipo de utilizador e pelo facto de ser o administrador a criar um novo a password será o nome de utilizador.



Figura 16 - Página de Adicionar Utilizador

A página de dados pessoais inclui os dados do utilizador, que foram inseridos no registo (figura 17). No caso de ser funcionário mostra ainda quais os serviços que o mesmo faz.

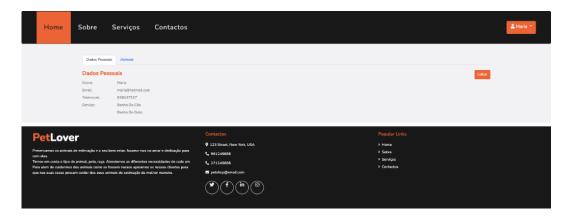


Figura 17 - Página de Dados Pessoais

Os dados pessoais poderão ser editados pelo utilizador, permitindo mudar o nome, email, password e telemóvel (figura 18).



Figura 18 - Página de Editar Dados Pessoais

Na página de dados pessoais são ainda apresentados os animais, que podem ser editados ou eliminados e é também possível adicionar um novo animal (figura 19).

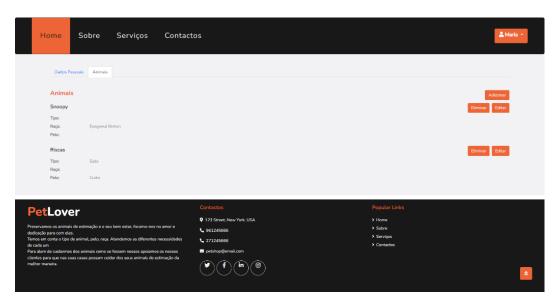


Figura 19 – Página de Dados Pessoais (Animais)

Para adicionar um novo animal terão de ser preenchidos dados como nome, tipo (cão ou gato), raça e tipo de pelo (curto, longo ou sem pelo) (figura 20).

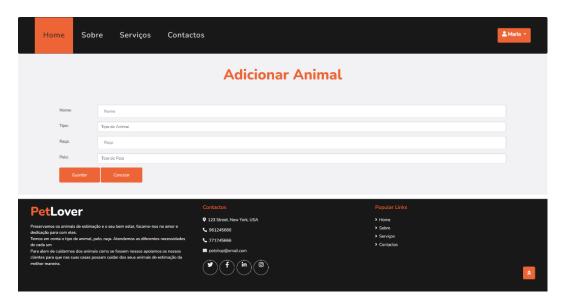


Figura 20 - Página de Adicionar Animal

Na página de editar animal é possível alterar os dados inseridos anteriormente, nomeadamente nome, tipo de animal, raça e tipo de pelo (figura 21).

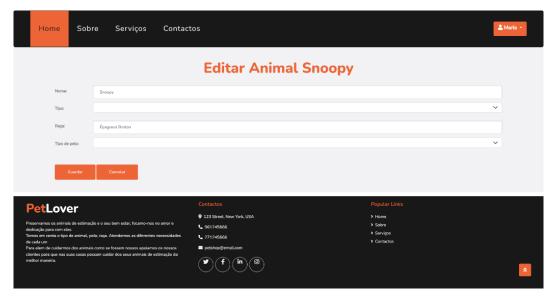


Figura 21 - Página de Editar Animal

A página de reservas mostra todas as reservas feitas pelo cliente, no caso de ser uma reserva que ainda não foi atendida é possível a mesma ser editada e elimina. Existe ainda nessa página um botão para que se possa criar uma nova reserva (figura 22).

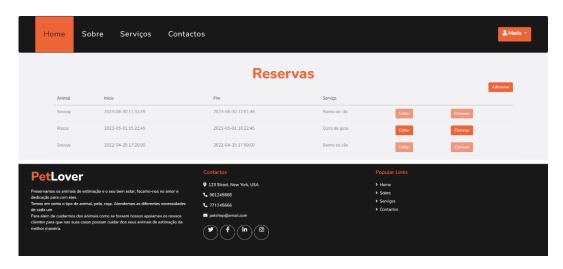


Figura 22 - Página de Reservas

Para adicionar uma reserva terá de ser inserido a data e hora, o tipo de serviço, o funcionário que irá realizar o serviço e o animal (figura 23).

A hora do fim do serviço é calculada automaticamente dependendo do tipo de serviço.

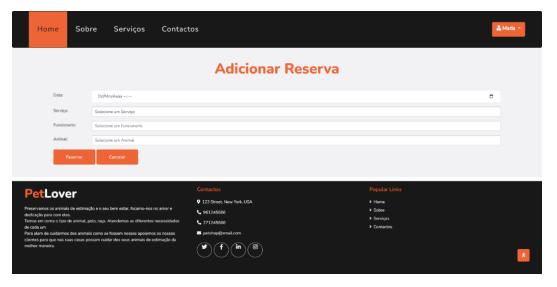


Figura 23 - Página de Adicionar um Reserva

Conclusão

O desenvolvimento desta aplicação informática utilizando ferramentas como PHP e MySQL foi uma experiência enriquecedora, que permitiu a aplicação de conhecimentos técnicos adquiridos no decorrer das aulas de Linguagens Web. Ao longo da evolução do projeto, foram implementadas diversas funcionalidades, tais como a exibição de informação, inserção de novos dados e edição e remoção de dados existentes.

Uma vez que o PHP e o MySQL são tecnologias amplamente utilizadas e possuem vasta documentação e comunidades de suporte fez com que fosse mais fácil o desenvolvimento do trabalho, pois rapidamente se encontra informação sobre as mesmas. Além disso, a integração entre as duas ferramentas permitiu o desenvolvimento de uma aplicação eficiente e segura para o gerenciamento de dados da mesa.

Através deste projeto, foi possível constatar a importância de um website para um petshop, não só como ferramenta de divulgação, mas também como meio para fornecer um acompanhamento mais eficiente e personalizado aos clientes.